

# ISI DAN DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN POWERPOINT SENI BUDAYA TENTANG BERKARYA SENI RUPA DUA DIMENSI DAN TIGA DIMENSI DI SMA YP PGRI 3 MAKASSAR

Muh. Azis, Sofyan Salam, Irfan Kadir  
Pendidikan Seni Rupa, Universitas Negeri Makassar  
Email : [muhazis0616@gmail.com](mailto:muhazis0616@gmail.com)

**Abstract :** This research aims to find out the quality of content and design of PowerPoint teaching media on creating two and three dimensional arts at SMA YP PGRI 3 Makassar. This type of research uses the Content Analysis method. The target of this research is PowerPoint learning media used by cultural arts teachers in fine arts learning. Data collection techniques are document collection in this case PowerPoint learning media used by teachers of cultural arts subject in the form of file. Analysis quantitative data by associating assessment criteria with the quality of content and the quality of PowerPoint learning media design. The results showed that PowerPoint “Creating Two Dimensional Arts” and the level of clarity of the theory as a whole is good because of the absence of words or sentence that are not clear, the completeness of the PowerPoint is the absence of images/photos at all. In terms of the quality of the learning media design, PowerPoint uses too much text as a descriptor point of sub material and there are also some mistyped text. But in terms of using colors and letters, this PowerPoint is good enough. “Creating Three Dimensional Arts”, the accuracy of the PowerPoint describes all the materials included in the curriculum on “Creating Three Dimensional Arts” and the level of clarity of the theory as a whole has been good because of the absence of words or sentences that are not clear, an the completeness of PowerPoint is the absence of images/photos at ll. In terms of the quality of the design of this learning media is the same as the quality of PowerPoint “Creating Three Dimensional Arts”. Namely the PowerPoint is too much use of text as a point of explanation of the sub material and there are also some mistyped text. But terms of using colors and letters, this PowerPoint is good enough.

**Abstrak :** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kualitas isi dan desain media pembelajaran *PowerPoint* seni budaya tentang berkarya seni rupa dua dimensi dan tiga dimensi di SMA YP PGRI 3 Makassar. Jenis penelitian ini menggunakan metode *Content Analysis*. Sasaran penelitian ini adalah media pembelajaran *PowerPoint* yang digunakan oleh guru seni budaya dalam pembelajaran seni rupa. Teknik pengumpulan data yaitu pengumpulan dokumen dalam hal ini media pembelajaran *PowerPoint* yang digunakan oleh guru mata pelajaran seni budaya dalam bentuk *file*. Analisis data kuantitatif dengan mengaitkan kriteria penilaian dengan kualitas isi dan kualitas desain media pembelajaran *PowerPoint*. Hasil penelitian memperlihatkan bahwa *PowerPoint* “Berkarya Seni Rupa Dua Dimensi”, keakuratan *PowerPoint* tersebut menjabarkan semua materi yang tercakup dalam kurikulum mengenai “Berkarya Seni Rupa Dua Dimensi” dan tingkat kejelasan teori secara keseluruhan sudah bagus karena tidak adanya kata atau kalimat yang tidak jelas, kelengkapan pada *PowerPoint* tersebut tidak adanya gambar/foto sama sekali. Dari segi kualitas desain media pembelajaran, *PowerPoint* tersebut terlalu banyak penggunaan teks sebagai *point* penjelas dari sub materi dan juga terdapat beberap teks yang salah ketik. Namun dari segi penggunaan warna dan huruf, *PowerPoint* ini sudah cukup baik. “Berkarya Seni Rupa Tiga Dimensi”, keakuratan *PowerPoint* tersebut menjabarkan semua materi yang tercakup dalam kurikulum mengenai “Berkarya Seni Rupa Tiga Dimensi” dan tingkat kejelasan teori secara keseluruhan sudah bagus karena tidak adanya kata atau kalimat yang tidak jelas,serta kelengkapan pada *PowerPoint* tersebut tidak adanya gambar/foto sama sekali. Dari segi kualitas desain media pembelajaran ini sama dengan kualitas *PowerPoint* “Berkarya Seni Rupa Dua Dimensi”, yakni *PowerPoint* tersebut terlalu banyak penggunaan teks sebagai *point* penjelas dari sub materi dan juga terdapat beberap teks yang salah ketik. Namun dari segi penggunaan warna dan huruf, *PowerPoint* ini sudah cukup baik.

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu proses dalam membentuk, mengarahkan, dan mengembangkan kepribadian serta kemampuan seseorang.

Berbagai upaya telah dilakukan pemerintah sebagai upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan nasional agar pendidikan di Indonesia dapat bersaing dalam peningkatan kualitas sumber daya manusianya, seperti peningkatan kualitas guru, penyempurnaan kurikulum, perbaikan sarana dan prasarana pembelajaran, pengadaan buku dan alat-alat pelajaran yang layak serta adanya peningkatan mutu sistem manajemen sekolah.

Saat ini media pembelajaran sangat dibutuhkan keberadaannya karena untuk menunjang proses pembelajaran. Beberapa fakta mengenai proses pembelajaran yang monoton karena ketidakhadiran media pembelajaran maupun kurangnya kreativitas pendidik terjadi di beberapa sekolah baik jenjang SMP maupun SMA.

Penggunaan media pembelajaran khususnya materi seni rupa sangat diperlukan dalam proses pembelajaran Seni Budaya. Meskipun demikian, kualitas media pembelajaran yang dikembangkan oleh guru tentunya menjadi hal utama yang harus tetap terjaga. Oleh karena masih diragukan terhadap media yang telah dikembangkan, maka perlu dilakukan pengujian kualitas terlebih dahulu.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Content Analysis* dengan mengkhususkan Analisis Isi dan Desain Media *PowerPoint* tentang Berkarya Seni Rupa Dua Dimensi dan Tiga Dimensi Pembelajaran Seni Budaya di SMA YP PGRI 3 Makassar.

Variabel penelitian ini yaitu kualitas isi dan kualitas desain media pembelajaran *PowerPoint* seni budaya tentang berkarya seni rupa dua dimensi dan tiga dimensi di SMA YP PGRI 3 Makassar. Adapun sasaran penelitian ini adalah media pembelajaran *PowerPoint* yang digunakan oleh guru seni budaya dalam pembelajaran seni rupa. Jumlah media pembelajaran *PowerPoint* tersebut berjumlah 10 buah. Berhubung karena media pembelajaran *PowerPoint* tersebut relatif

homogen, maka peneliti memilih 2 buah media pembelajaran *PowerPoint* sebagai sasaran penelitian. Pengumpulan dokumen dalam hal ini media pembelajaran *PowerPoint* yang digunakan oleh guru mata pelajaran seni budaya dalam bentuk *file*.

Instrumen untuk menilai kualitas isi media mencakup aspek (1) kejelasan; (2) keakuratan; dan (3) kelengkapan. Instrumen untuk menilai kualitas desain mencakup aspek (1) halaman tidak penuh sesak dengan tulisan dan gambar/foto; (2) latar belakang yang tidak mengganggu tulisan dan gambar/foto; (3) jenis huruf yang mudah dibaca; (4) tidak menggunakan banyak jenis huruf; (5) tidak menggunakan tulisan dalam banyak warna; (6) warna tulisan kontras dengan latar belakang; (7) ukuran huruf yang sesuai; (8) citra (gambar/foto) jelas dan halaman tidak berisi banyak gambar; (9) tata urutan tulisan logis untuk dibaca; dan (10) tidak terdapat kesalahan ketik. Data kuantitatif dengan mengaitkan kriteria penilaian dengan kualitas isi dan kualitas desain media pembelajaran *PowerPoint*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil Penelitian

#### 1. Media Pembelajaran *PowerPoint* Berkarya Seni Rupa Dua Dimensi

##### a. Gambaran Umum

Materi yang disajikan pada *PowerPoint* ini adalah berkarya seni rupa dua dimensi yang terdiri dari 26 *slide*, pada *PowerPoint* tersebut menggunakan latar belakang berwarna hitam dengan tulisan warna putih dan merah muda, ada beberapa bagian yang menggunakan tambahan latar warna merah muda dengan tulisan warna putih. Adapun jenis huruf yang digunakan pada *PowerPoint* tersebut yaitu *Century gothic*.

Sub materi pertama pada *PowerPoint* ini adalah menjelaskan tentang seni rupa dua dimensi, dimana seni memiliki banyak jenis, salah satunya seni rupa. Adapun jenis karya seni rupa dua dimensi yaitu: 1) gambar bentuk, 2) seni lukis 3) seni grafis; 4) seni kriya; dan 5) seni ilustrasi.

Sub materi kedua pada *PowerPoint* ini adalah menjelaskan tentang unsur dan prinsip dalam berkarya seni rupa diantaranya: 1) unsur seni rupa yaitu: titik, garis, bidang, bentuk, ruang, warna, tekstur dan gelap terang; 2) prinsip seni rupa yaitu: kesatuan (*unity*), keseimbangan (*balance*), keselarasan (*harmony*), irama (*rhythm*), proporsi (*proportion*), dan fokus perhatian (*center of interest*).

Sub materi ketiga pada *PowerPoint* ini adalah menjelaskan tentang media berkarya seni rupa dua dimensi

yang terdiri dari tiga bagian yakni bahan, alat dan adalah berkarya seni rupa tiga dimensi yang terdiri dari 19 teknik. Sub materi keempat pada *PowerPoint* ini *slide*, pada *PowerPoint* tersebut menggunakan latar adalah menjelaskan tentang membuat karya seni belakang berwarna biru keabu-abuan (*slate*) dengan tulisan rupa dua dimensi diantaranya: 1) melukis dengan warna hitam, bagian latar warna putih dengan tulisan cat minyak, alat dan bahanya yaitu kuas dan cat warna keabu-abuan (*slate*) dan merah, ada beberapa bagian minyak. Adapun tekniknya yaitu plakat; 2) yang menggunakan tambahan latar warna merah dengan melukis dengan cat air, alat dan bahanya yaitu tulisan warna putih. Adapun jenis huruf yang digunakan kuas sama halnya dengan cat minyak dan bahan pada *PowerPoint* tersebut yaitu Georgia.

utamanya adalah cat air (*water colour*). Adapun Sub materi pertama pada *PowerPoint* ini adalah tekniknya pelukis tinggal mencampurkan warna menjelaskan tentang pengertian seni rupa tiga dimensi, dengan air diatas palet; 3) menggambar dengan sebuah karya disebut tiga dimensi karena memiliki tiga pensil hitam dan warna, alat dan bahanya yaitu unsur, yaitu panjang, lebar dan tinggi.

pensil hitam memiliki jenis yang bermacam-macam dan pensil warna. Adapun tekniknya yaitu dan nilai estetis karya seni rupa tiga dimensi, yaitu nilai memiliki teknik tersendiri, salah satunya dengan estetika yang terdapat dalam karya seni rupa selalu media pensil adalah arsir; 4) menggambar dengan memiliki daya tarik. Adapun pengelompokan tema sesuai pastel, alat dan bahanya yaitu kertas dan pastel. dengan kondisi dan pengalaman yaitu: hubungan manusia Adapun tekniknya yaitu dengan menggoreskan dengan dirinya sendiri, hubungan manusia dengan manusia pastel secara spontan diatas kertas; 5) menggambar lain, hubungan manusia dengan alam sekitar, hubungan teknik, alat dan bahanya yaitu rapido dan kertas manusia dengan kegiatannya, dan hubungan manusia kalkir. Adapun tekniknya yaitu dengan menarik dengan benda.

garis, sebaiknya rapido ditempel saja pada kertas Sub materi ketiga pada *PowerPoint* ini adalah media dan jangan ditekan; dan 6) menggambar secara berkarya seni rupa tiga dimensi yaitu memahami bahan, digital, peralatannya yaitu perangkat keras, alat dan teknik berkarya seni rupa tiga dimensi, yakni: 1) perangkat lunak dan perangkat cetak atau printer. Patung adalah bentuk manusia, binatang atau bentuk lain Adapun tekniknya yaitu langkah pertama adalah yang terbuat dari bahan kayu dan batu. Alat yang digunakan yaitu pahat (kayu/batu). Adapun teknik yang menentukan objek yang akan digambar.

Adapun Penugasan terdiri atas 4 tugas yang digunakan (*modeling* dibuat melalui proses adiptif), diberi pada setiap akhir pembahasan materi. (*casting* merupakan teknik pembuatan patung dengan bahan yang dapat dicairkan dan akan mengeras setelah dituang kedalamnya), dan (*constructing* yang pembuatannya diberi latar belakang berbentuk tiga dimensi yang gabungan).

## b. Rincian Halaman Media



keramos, yang berarti barang pecah-belah atau barang dari bahan tanah yang dibakar. Secara umum kramik memiliki media dan teknik tersendiri yaitu: a) tahap membuat rancangan atau desain; b) tahap menyiapkan bahan baku; 3) tahap menyiapkan peralatan yang terdiri dari alat putar manual, alat putar kaki, peralatan tangan, butsir/tali, rol kayu, dan cetakan; 4) tahap pembuatam kramik terdiri dari beberapa teknik yang dapat digunakan yaitu teknik pijat, teknik putar, teknik pilin, dan teknik cetak; dan 5) tahap pembakaran.

Sub materi keempat pada *PowerPoint* ini adalah membuat karya seni rupa tiga dimensi yaitu mencoba menghasilkan karya seni rupa tiga dimensi.

Adapun Penugasan terdiri atas 2 tugas yang diberi pada setiap akhir pembahasan materi.

## 2. Media Pembelajaran *PowerPoint* Berkarya Seni Rupa Dua Dimensi

### a. Gambaran Umum

Materi yang disajikan pada *PowerPoint* ini

## b. Rincian Halaman Media



## B. Pembahasan

### 1. Berkarya Seni Rupa Dua Dimensi

Materi yang disajikan pada *PowerPoint* pertama terdiri dari 26 *slide*. Hasil penilaian dari *PowerPoint* ini adalah sebagai berikut:

#### a. Kualitas Isi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, berikut ini disajikan hasil mengenai kualitas isi materi pada *PowerPoint* tersebut:

##### 1. Keakuratan

Pada *PowerPoint* tersebut menjabarkan semua materi yang tercakup dalam kurikulum mengenai “Berkarya Seni Rupa Dua Dimensi”. keakuratan materi menjadi sangat penting dalam media pembelajaran, karena dapat mengarahkan pembaca pada suatu pemahaman yang benar.

##### 2. Kejelasan

Tingkat kejelasan teori pada *PowerPoint* tersebut secara keseluruhan sudah bagus karena tidak adanya kata atau kalimat yang tidak jelas.

##### 3. Kelengkapan

Pada *PowerPoint* tersebut tidak adanya gambar/foto yang dapat diungkapkan secara lebih cepat dan lebih efektif dari pada teks. Gambar memiliki kemampuan untuk membantu mengkomunikasikan pesan dengan cepat dan tepat. Dengan gambar, maka pesan menjadi lebih berkesan, karena pembaca akan lebih mudah mengingat gambar dari pada kata-kata.

Adapun bagian yang harus diberi gambar/foto karena pada slide tersebut hanya

menyebutkan contoh karya saja tanpa adanya gambar sebagai penjelas yaitu: pada gambar 4.2 b) *slide* 4 (hasil karya gambar bentuk, contohnya vas bunga), gambar 4.3 a) *slide* 5 (hasil karya seni lukis, contohnya lukisan “potret diri” karya affandi), gambar 4.3 b) *slide* 6 (hasil karya seni grafis, contohnya poster), gambar 4.4 a) *slide* 7 (hasil karya seni kriya, contohnya batik), dan gambar 4.4 a) *slide* 8 (hasil karya seni ilustrasi, contohnya karikatur).

## b. Kualitas Desain

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, berikut ini disajikan hasil mengenai kualitas desain pada *PowerPoint* tersebut:

##### 1. Halaman tidak penuh sesak dengan tulisan dan gambar/foto

Pada halaman *PowerPoint* tersebut terlalu banyaknya penggunaan teks sebagai *point* penjelas dari sub materi, dan kurangnya ruang kosong yang mengakibatkan *slide* pada *PowerPoint* terlihat sesak dan membuat audiensi atau pembaca sulit menangkap kandungan dari materi yang disajikan.

##### 2. Latar belakang yang tidak mengganggu tulisan dan gambar/foto

Halaman *PowerPoint* menggunakan latar belakang berwarna hitam dengan corak berwarna merah muda yang membuat lembaran slide terlihat simple dan lebih tegas terlebih didukung oleh warna tulisan yang cerah sehingga audiensi atau pembaca dapat lebih mudah untuk menangkap pesan yang disajikan.

##### 3. Jenis huruf yang mudah dibaca

Menggunakan jenis tipografi (sans serif) dan jenis huruf (*Century gothic*) sehingga membuat lebih jelas dan mudah dibaca.

##### 4. Tidak menggunakan banyak jenis huruf

Pada *PowerPoint* tersebut hanya menggunakan satu jenis huruf yakni *Century gothic*.

##### 5. Tidak menggunakan tulisan dalam banyak warna

Pada penyajian *PowerPoint* tersebut hanya menggunakan dua warna tulisan, yaitu warna merah muda dan putih dengan latar belakang warna dasar hitam.

##### 6. Warna tulisan kontras dengan latar belakang

Pada penggunaan warna tulisan dengan latar belakang sangat terlihat jelas antara merah muda, putih dan hitam, akan tetapi pada beberapa halaman terdapat bagian yang membuat tampilannya berbeda dengan tambahan layer atau latar belakang warna merah muda dengan tulisan berwarna putih pada gambar 4.5 a) *slide* 9, gambar 4.6 a) *slide* 11, gambar 4.6 b) *slide* 12, gambar 4.8 a) *slide* 15, gambar 4.8 b) *slide* 16, gambar

4.11 a) *slide* 21, gambar 4.13 a) *slide* 25, yang membuat tulisan keliatan tidak jelas, sehingga audiensi susah untuk membaca dengan jarak tertentu.

## 7. Ukuran huruf yang sesuai

Penggunaan ukuran huruf pada *PowerPoint* tersebut terdapat beberapa ukuran yaitu, pada bagian judul 54 pt, sub materi 44 pt, sub bagian 28 pt dan materi 25 pt. Secara umum penggunaan pada ukuran huruf (materi) sebaiknya 28 pt, agar kiranya bagian point tidak terlalu kosong dan lebih keliatan jelas dalam jarak tertentu.

## 8. Citra (gambar/foto) jelas dan halaman tidak berisi banyak gambar

Pada *PowerPoint* tersebut tidak menampilkan gambar/ foto sama sekali, lebih baik lagi jika ada beberapa slide yang menampilkan gambar/ foto, agar dapat menarik perhatian para audiensi untuk memperhatikan, selain itu juga lewat visualiasasi audiensi lebih cepat paham. Akan tetapi halaman yang terdapat banyak gambar, membuat kesan menjadi ramai dan audiensi tidak fokus.

## 9. Tata urutan tulisan logis untuk dibaca

Secara umum dalam tatanan penulisan dimulai dari kiri ke kanan, dan berdasarkan *PowerPoint* tersebut tidak terdapat kesalahan tata urutan penulisan.

## 10. Tidak terdapat kesalahan ketik

Pada *PowerPoint* tersebut ada beberapa bagian yang terdapat kesalahan pengetikan yaitu: pada bagian gambar 4.9 b) *slide* 18 adanya kesalahan pengetikan kata “camuran” yang seharusnya “campuran”, gambar 4.10 a) *slide* 19 kata “pelatan” yang seharusnya “peralatan”, gambar 4.11 a) *slide* 21 kata “abahan” yang seharusnya “bahan”, dan gambar 4.12 a) *slide* 23 kata “gamabar” yang seharusnya “gambar”.

## 2. Berkarya Seni Rupa Tiga Dimensi

Materi yang disajikan terdiri dari 19 *slide*. Hasil penilaian dari *PowerPoint* ini adalah sebagai berikut:

### a. Kualitas Isi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, berikut ini disajikan hasil mengenai kualitas isi materi pada *PowerPoint* tersebut:

#### 1. Keakuratan

Pada *PowerPoint* tersebut menjabarkan

semua materi yang tercakup dalam kurikulum mengenai “Berkarya Seni Rupa Tiga Dimensi”. keakuratan materi menjadi sangat penting dalam media pembelajaran, karena dapat mengarahkan pembaca pada suatu pemahaman yang benar.

#### 2. Kejelasan

Tingkat kejelasan teori pada *PowerPoint* tersebut secara keseluruhan sudah bagus karena tidak adanya kata atau kalimat yang tidak jelas.

#### 3. Kelengkapan

Pada *PowerPoint* tersebut tidak adanya gambar/foto yang dapat diungkapkan secara lebih cepat dan lebih efektif dari pada teks. Gambar memiliki kemampuan untuk membantu mengkomunikasikan pesan dengan cepat dan tepat. Dengan gambar, maka pesan menjadi lebih berkesan, karena pembaca akan lebih mudah mengingat gambar dari pada kata-kata.

Adapun bagian yang harus diberi gambar/foto yaitu: pada gambar 4.17 a) *slide* 7 (bagian carving (memahat) hanya menyebutkan material atau bahan saja, tanpa adanya contoh gambar patung kayu dan batu bila perlu disertai dengan contoh pahat yang digunakan dari kedua patung tersebut), gambar 4.18 a) *slide* 9 (pada bagian ini seharusnya diberi contoh gambar kramik), gambar 4.19 b) *slide* 12 (pada bagian ini hanya menyebutkan peralatan pekerjaan seabagai alat-alat pembentuk saja, seharusnya diberi contoh gambar alat- alat pembentuk seperti: gambar alat putar manual, alat putar kaki, peralatan tangan, butsir dan tali, rol kayu dan cetakan), 4.20 b) *slide* 14 (pada bagian ini hanya menjelaskan cara pembuatan kramik dengan beberapa teknik tanpa diberi gambar kramik hasil dari teknik yang digunakan yaitu: gambar kramik teknik pijat, teknik putar, teknik pilin dan teknik cetak).

### b. Kualitas Desain

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, berikut ini disajikan hasil mengenai kualitas desain pada *PowerPoint* tersebut:

#### 1. Halaman tidak penuh sesak dengan tulisan dan gambar/foto

Pada halaman *PowerPoint* menunjukkan terlalu banyaknya penggunaan teks sebagai point penjelas dari sub materi, dan kurangnya ruang kosong yang mengakibatkan slide pada *PowerPoint* terlihat sesak dan membuat audiensi atau pembaca sulit menangkap kandungan dari materi yang disajikan.

#### 2. Latar belakang yang tidak mengganggu tulisan dan gambar/foto

Halaman *PowerPoint* tersebut menggunakan latar belakang berwarna biru keabua-abuan (*slate*) dan

didukung oleh warna tulisan yang cerah sehingga audiensi atau pembaca dapat lebih mudah untuk menangkap pesan yang disajikan.

### 3. Jenis huruf yang mudah dibaca

Menggunakan jenis tipografi (serif) dan jenis huruf (*Georgia*) sehingga membuat lebih jelas dan mudah dibaca.

### 4. Tidak menggunakan banyak jenis huruf

Pada *PowerPoint* tersebut hanya menggunakan satu jenis huruf yakni *Georgia*.

### 5. Tidak menggunakan tulisan dalam banyak warna

Pada penyajian *PowerPoint* tersebut menggunakan tiga warna tulisan, yaitu warna merah, hitam dan putih dengan latar belakang warna dasar biru keabu-abuan (*slate*).

### 6. Warna tulisan kontras dengan latar belakang

Pada penggunaan warna tulisan dengan latar belakang sangat terlihat jelas antara latar biru keabu-abuan (*slate*) dengan tulisan warna hitam, latar warna putih dengan dengan tulisan warna hitam dan latar merah dengan warna tulisan warna putih, sehingga audiensi mudah untuk membacanya.

### 7. Ukuran huruf yang sesuai

Penggunaan ukuran huruf pada *PowerPoint* tersebut terdapat beberapa ukuran yaitu, pada bagian judul 28 pt, sub materi 28pt dan 33 pt, sub bagian 30 pt dan materi secara keseluruhan 25 pt dan ada beberapa bagian juga yang menggunakan ukuran 22 pt, dan 23pt. Secara umum penggunaan pada ukuran huruf (materi) sebaiknya 28 pt, agar kiranya bagian point tidak terlalu kosong dan lebih kelihatan jelas dalam jarak tertentu.

### 8. Citra (gambar/foto) jelas dan halaman tidak berisi banyak gambar

Pada *PowerPoint* tersebut tidak menampilkan gambar/ foto sama sekali, lebih baik lagi jika ada beberapa *slide* yang menampilkan gambar/ foto, agar dapat menarik perhatian para audiensi untuk memperhatikan, karena salah satu elemen dalam desain, selain itu juga lewat visualiasasi audiensi lebih cepat paham. Akan tetapi halaman yang terdapat banyak gambar, membuat kesan menjadi ramai dan audiensi tidak fokus.

### 9. Tata urutan tulisan logis untuk dibaca

Secara umum dalam tatanan penulisan *PowerPoint* seni budaya tentang berkarya seni rupa dua dimulai dari kiri ke kanan, dan berdasarkan

*PowerPoint* tersebut tidak terdapat kesalahan tata urutan penulisan.

### 10. Tidak terdapat kesalahan ketik

Pada *PowerPoint* tersebut ada beberapa bagian yang terdapat kesalahan pengetikan yaitu: pada bagian gambar 4.18 a) *slide* 9 adanya kesalahan pengetikan kata “barabg” yang seharusnya “barang”, gambar 4.22 a) *slide* 17 adanya kesalahan pengetikan kata “menghasillkan” yang seharusnya “menghasilkan”.

## KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Kualitas *PowerPoint* Berkarya Seni Rupa Dua Dimensi Keakuratan *PowerPoint* tersebut menjabarkan semua materi yang tercakup dalam kurikulum mengenai “Berkarya Seni Rupa Dua Dimensi” dan tingkat kejelasan teori secara keseluruhan sudah bagus karena tidak adanya kata atau kalimat yang tidak jelas, kelengkapan pada *PowerPoint* tersebut tidak adanya gambar/foto sama sekali.

Dari segi kualitas desain media pembelajaran, *PowerPoint* tersebut terlalu banyak penggunaan teks sebagai *point* penjas dari sub materi dan juga terdapat beberap teks yang salah ketik. Namun dari segi penggunaan warna dan huruf, *PowerPoint* ini sudah cukup baik.

2. Kualitas *PowerPoint* Berkarya Seni Rupa Tiga Dimensi Keakuratan *PowerPoint* tersebut menjabarkan semua materi yang tercakup dalam kurikulum mengenai “Berkarya Seni Rupa Tiga Dimensi” dan tingkat kejelasan teori secara keseluruhan sudah bagus karena tidak adanya kata atau kalimat yang tidak jelas,serta kelengkapan pada *PowerPoint* tersebut tidak adanya gambar/foto sama sekali.

Dari segi kualitas desain media pembelajaran ini sama dengan kualitas *PowerPoint* berkarya seni rupa dua dimensi, yakni *PowerPoint* tersebut terlalu banyak penggunaan teks sebagai *point* penjas dari sub materi dan juga terdapat beberapa teks yang salah ketik. Namun dari segi penggunaan warna dan huruf, *PowerPoint* ini sudah cukup baik.

### Saran

Berdasarkan tujuan yang berkaitan dengan hasil penelitian analisis isi dan desain media pembelajaran *PowerPoint* seni budaya tentang berkarya seni rupa dua dimensi dan tiga dimensi di SMA YP PGRI 3 Makassar,

maka peneliti mengemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Pihak sekolah khususnya guru perlu melakukan peningkatan kemampuan dalam membuat media pembelajaran dengan cakupan yang lebih luas ataupun pada materi lain guna menunjang proses pembelajaran, sehingga proses penyampaian materi dapat berlangsung baik dan dapat membangkitkan semangat belajar bagi peserta didik.
2. Agar media *PowerPoint* lebih menarik, hendaknya memiliki ilustrasi gambar/foto.
3. Pemilihan warna latar belakang dengan warna tulisan sebaiknya memilih warna yang kontras.
4. Agar audiensi dapat melihat dengan jelas, hendaknya memilih ukuran tulisan minimal 28pt atau menyesuaikan dengan kondisi ruangan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Angkowo, Robertus., & A. Kosasih. 2007. *Optimalisasi Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Grasindo.
- Baharuddin. 2010. *Pendidikan dan Psikologi Perkembangan*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Duludu, Ummyssalam A. T.A. 2017. *Buku Ajar Kurikulum Bahan dan Media Pembelajaran PLS*. Yogyakarta: Deepublish.
- Idrus, Enjang. 2018. *Membongkar Psikologi Belajar Efektif*. Majalengka: Guepedia.
- Jahja, Yudrik. 2011. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Kencana.
- Jalinus, Nizwardi., & Ambiyar. 2016. *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Kemendikbud. 2019. "Kurikulum\_2013". Wikipedia. [a.https://id.m.wikipedia.org/wiki/Istimewa:History/Kurikulum\\_2013](https://id.m.wikipedia.org/wiki/Istimewa:History/Kurikulum_2013). Di akses 09 November 2019.
- Oka, Gde Putu Arya. 2017. *Media dan Multimedia Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublis.
- Pribadi, Benny A. 2017. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Riyana, Cepi. 2012. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Kementerian Agama RI.
- Salam, Sofyan. 2021. *Desain Presentasi PowerPoint*. Makassar: unnm.ac.id.
- Sartika, Yopi. 2013. *Ragam Media Pembelajaran Adaptif untuk Anak Berkebutuhan Khusus*. Yogyakarta: Familia.
- Soetedja, Zackaria., dkk. 2017. *Seni Budaya*. Jakarta: Kemendikbud.
- Suryani, Nunuk., dkk. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Susiliana, Rudi & Riyana, Cepi. 2018. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Widoyoko, Eko Putro. 2009. *Evaluasi Program Pembelajaran (Panduan Praktis bagi Pendidik dan Calon Pendidik)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Yaumi, Muhammad. 2018. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Zainiyati, Husniyatus Salamah. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT*. Jakarta: Kencana.